

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

## "WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER"

Da modesta e quase desconhecida "Goliath Games" costumam sair jogos bastantes bons.

O seu primeiro sucesso foi com o "Track Suit Manager", que na altura recebeu inúmeros prémios, entre eles o de melhor jogo de estratégia de futebol.

Este novo lançamento de 1990 segue a mesma linha do anterior jogo premiado.

O desporto escolhido pela "Goliath" foi o boxe, mas quem espera ver cenas de luta pode passar para a próxima secção, pois neste título grande parte da acção desenrola-se atrás da secretária. Isto porque a nossa função é gerir cinco pugilistas (no máximo) e fazer com que eles atinjam o apogeu da carreira, ou seja, conquistar títulos de campeão.

O primeiro passo é a realização dos contratos, a seguir vêm os preparativos dos combates, a marcação dos encontros, exercícios físicos e, o mais importante, é a consulta ao médico, pois levar

um pugilista a lutar sem este estar nas perfeitas condições físicas e morais - um autêntico suicídio.

No nosso escritório existem diversas opções, a agenda permite-nos avançar no tempo (tipo "Regresso ao Futuro"), deste modo não precisamos de esperar pelos dias de combate, basta-nos ir directamente à data pretendida.

O telefone é o único meio de contactar o exterior onde nos encontramos com outros "managers" e dirigentes de competições, para combinar um combate.

No arquivo guardamos os contratos e os dados mais importantes de cada pugilista ( recordes pessoais e títulos conquistados ).

O uso de espiões ( denominados "scouts", mas que não têm nada a ver com os escuteiros ) é bastante útil, pois informam-nos sobre os treinos e as capacidades dos pugilistas adversários.

Quando chega finalmente o dia do combate e altura de ter tudo a postos, depois de escolhidas as

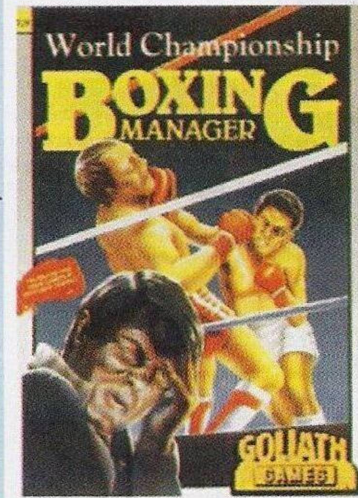
táticas de luta, a campanha soa.

Durante 10 "rounds" ( ou menos ) ouvimos - bem, a intenção era essa -, mas na realidade lemos o relato que é parecido com isto: Mc Guill atinge Tyson com um gancho de esquerda, mas a resposta não tardou muito. Com um potente soco no estômago, Tyson atinge o seu oponente na face, mas parece que...

É muito emocionante o relato, especialmente quando torcemos por um pugilista nosso.

Durante a luta o computador informa-nos do estado do "boxer" através de um pequeno quadro que tem indicado os cortes, energia, ferimentos e concentração.

Quem viu, jogou e gostou do "Track Suit Manager", tem agora a oportunidade de gerir um outro negócio. Se nunca experimentou um jogo deste género, já é altura de dar uma vista de olhos, afinal os "tiros n'eles" e os habituais "mata e esfolia" ultimamente tem caído numa repetição constante.



São exemplos como este que dão bom nome aos jogos de estratégia.

**Nome:** World Championship Boxing Manager  
**Género:** Estratégia  
**Gráficos:** 60%  
**Dificuldade:** 55%  
**Som:** 40%  
**Apreciação Global:** A comprar, por apreciadores  
**Computadores:** ZX Spectrum, C 64

## SECÇÃO DO LEITOR

Nesta edição começamos com os possuidores do Spectrum.

O primeiro leitor é o **Pedro Miguel**, que gostava de trocar informações com outros leitores, tem muitos "pokes", mapas e dicas.

Quem estiver interessado pode contactá-lo pela seguinte morada: **Rua Antonio Aleixo, N-10 3 Dto, 2830 Baixa da Banheira.**

Passemos de imediato ao **Pedro Rafael**, que gostaria de trocar jogos por correspondência. Para entrar em contacto com o Pedro basta escrever para o **apartado 119, 2775 Parede.**

O **Luis Velez** fundou há pouco tempo um clube para os utilizadores do 48 K e compatíveis, e MSX.

Já tem uma revista oficial e dispõem de mais de 500 títulos. O clube dedica-se à troca, venda de jogos, revistas e livros.

Quem quiser ingressar neste clube pode escrever para o **Luis Velez, Estrada Nacional, 244, 7480 Avis.**

Agora é a vez dos possuidores do Amiga, Atari ST e Commodore

64.

Sem mais perda de tempo começamos com o **Stefan** ( Stefanov ), este leitor tem um Amiga 500 e gostaria de trocar jogos e programas com outros leitores.

Em breve abrirá um clube para os utilizadores do Amiga onde haverá trocas, conversas sobre dicas e programação, etc..., até já tem um nome, M.S.C. ( Microcomputer Software Corporation ).

O Stefan pede ajuda para o "Midwinter", pois não consegue avançar na acção, podem contactá-lo pelo **telefone 2361564** ou pela **morada Rua das Violetas L-C4, R/C Direito, 2870 Montijo.**

Do Amiga passamos para o ST com o **Hugo Carvalho** que adquiriu este computador ( Atari 520 STFM ) há quatro meses, porém esta com sérios problemas para arranjar jogos.

Se algum leitor ou clube estiver decidido a ajudar o Hugo pode fazê-lo através da **morada Rua do Muto, 41-A, 7000 Évora.**

O **Pedro Novais** tem um Com-

modore 64 mas parece que já está farto dele, pois escreveu-nos precisamente para anunciar a venda do seu computador.

Quem estiver interessado na compra do C 64 pode telefonar para o **8142582** (à noite) ou escrever para a **Rua de Penha de Franca, 256-3 Esq 1100 Lisboa.**

Na passada edição falamos numa "fanzine" intitulada "Micro Show", e como o prometido e devido vamos aprofundar mais esta esplêndida revista.

Esta edição esta cheia de supresas, recebemos uma aventura soberba e agora é a vez desta "fanzine".

"Micro Show" tem 20 páginas e é composta por inúmeras secções; tem críticas de jogos Spectrum (e o forte da revista) e PC, os textos são divertidos e bastante explícitos com gravuras (mas que não são do jogo em questão).

A apreciação dos jogos é feita por três críticos que para a avaliação ser mais precisa, a fazem segundo oito parâmetros; apresentação, gráficos, movimento, música/som, jogabilidade, aditividade, originalidade e apreciação global.

Além das críticas tem também uma secção de "flashes" onde avaliam um jogo em meia dúzia de linhas e um espaço para os próximos lançamentos.

Algumas páginas são dedicadas aos imprescindíveis "pokes", dicas e mapas, a última página e preenchida com os top's Spectrum e PC. A revista tem ainda um índice muito elucidativo, editorial e, um concurso com perguntas muito petulantes, exemplo disso é o comprimento da fita do Rambo, haverá alguém que saiba a resposta? Duvido muito, mas nem todas as questões são deste tipo, a maioria delas são relacionadas com jogos.

Esta "fanzine" tem 120\$00 como preço de capa, o que não é muito para um trabalho tão cuidado e apresentável. Só tem 20 páginas mas em breve será ampliada.

Qualquer assunto relacionado com a "Micro Show" ou seus produtores; a "Criative Work" deve ser adressada ao **Largo dos Crisantemos, 27-3 Direito, Vale da Amoreira, 2830 Barreiro.**

Se a qualidade da revista se mantiver neste nível, tem um futuro muito risonho.



# "POKES E DICAS"

60

Abrimos este espaço da melhor maneira, com dicas para o Amiga enviadas pelo **Stefan Tenreiro**.

"X-Out" - Comprar a nave mais fraca e o disparo de fogo mais fraco, deste modo obtemos \$500.00 para jogar

"Chase H.Q." - Enquanto a acção decorre, escrevemos "GROWLER" e sempre que premirmos a tecla "T" o tempo volta ao princípio

"Super Hang On" - No quadro da pontuação introduzimos "750J", quando o jogo começar sempre que carregarmos em "CTRL", "ALT", "Z" e "T", passamos de nível

"Hybris" - Deixamos a apresentação do jogo decorrer até ao quadro da classificação. Aí escrevemos "COMMANDER". Durante o jogo, se premirmos "F 10" ficamos com imunidade, "F 9" passamos ao próximo nível, de "F 2" a "F 6" trocamos o armamento da nave

Passemos de seguida para umas dicas bastante úteis para o mega jogo da "Delphine", o "Operation Stealth".

Sair do aeroporto de Santa Paragua não é tão simples como parece, pois é necessário dar muitas voltas aos objectos que carregamos. Primeiro examinamos o "coin return slot" (é aquela máquina que está encostada à parede esquerda) para encontrar uma moeda, usamos-a na "coin slot" e da máquina sairá um jornal.

Dirijimo-nos aos lavabos e entramos na primeira porta a contar da direita (é a única que abre), assim o herói já tem a privacidade desejada para operar a "briefcase".

No ecrã surgirá um enorme desenho da mala. Com o seu conteúdo apanhamos a caneta, examinamos o passaporte americano para recolher as notas, operamos a calculadora e subitamente... abre-se um compartimento secreto, agarramos o passaporte não preenchido e examinamos o jornal para descobrir qual o país que abriu relações diplomáticas com Santa Paragua.

No tal compartimento está uma engenhoca bastante útil, que tem três botões, dois triangulares e um redondo, usamos o passaporte limpo na abertura da tal máquina e vamos premindo um botão triangular até surgir no ecrã a nacionalidade do país que vinha anunciada no jornal.

Quando acertamos no país premimos o botão redondo para a máquina começar a falsificação. Passado um bocadinho já podemos ficar com um passaporte novo (não

devemos apanhar o de nacionalidade americana).

Operamos o "false botton" e a "briefcase" (uma coisa de cada vez) para fechar a mala.

Vamos para a saída mas, ao tentarmos passar pela porta, o guarda detém-nos. Não há problema, basta usar o passaporte falso do guarda. Se por acaso nos enganarmos na nacionalidade do passaporte, vamos presos e somos reféns do governo.

Ainda na mesma sala, em baixo, há um quiosque com informações aos passageiros, falamos à funcionária ("My name is Glames, John Glames") e esta dar-nos-á um telegrama. Saimos da sala pela esquerda e subimos pela porta que está a ser guardada por um homem tipo Rambo, usamos o bilhete do avião para poder passar.

Examinamos o telegrama, no qual está escrito um nome (Mr. Martinez), vamos para a recepção da bagagem, onde está uma esteira rolante a passar malas, examinamo-las até encontrarmos a bagagem pertencente ao sujeito do telegrama.

Apanhamos essa bagagem, operamo-la e ficamos com mais objectos, vamos para outros lavabos (ficam a direita) e operamos o "electric razor", usamos o "electric cable" na tomada eléctrica, novamente ficamos boquiabertos perante outra engenhoca.

Ouvimos uma voz que dirá onde encontramos outro agente secreto e qual a flor que devemos usar para sermos reconhecidos. Essa mesma voz dirá que o aparelho se auto destruirá em poucos segundos, mas é só uma piada (da primeira vez cai nela).

Saimos dessa sala e da próxima pela porta que é guardada pelo oficial da fronteira (não é o Rambo), usamos novamente o passaporte mas desta vez quase que somos apanhados devido à bagagem. Mas é só para assustar.

Seguimos a tabuleta da "salida" e vamos para a rua, esperamos junto da paragem de taxis e passado uns segundos surge um táxi amarelo, entramos nele e o resto fica por conta do computador.

Eis-nos em plena baixa da cidade.

Por hoje não dizemos mais, mas nas próximas edições continuaremos a dar mais dicas. Se algum leitor souber de ajudas para este jogo ou o "Future Wars", envie-as, pois todas as dicas são bem-vindas.

Esta edição o Spectrum tem um espaço mais pequeno do que é habitual.

"Xarax" - Poke 41352,0 (vidas infinitas)

"Cerius" - Chaves das fases: "EXIT", "THRU", "AMEN"

"Mega Nova" - Poke 32382,0 (vidas infinitas)

"Mutant Zone" - Para disfrutar de vidas premir "CHARLY", para ficar com imunidade carregar em "EASY"

"Brave Starr" - Poke 60045,201: Poke 52374,201: Poke 59295,201 (acesso a todas as zonas, imunidade e tempo infinito)

"Indiana Jones & Last Crusade" - Poke 49036,0

Por esta edição é tudo. agradecemos aos prezados leitores **João Gonçalves, Rui Marques e Stargames...** pelo material Spectrum.

## CHIKKI STATIC

Este é, sem dúvida, o melhor jogo que recebemos. **Rui Mendes** e **António Ricardo** são os seus autores e ambos pertencem à "Atlantis". Este mesmo grupo já tinha enviado outro jogo intitulado "Gravidade 0".

Na altura, as críticas não foram muito favoráveis, pois o programa era muito simples, não passava de um mero tiro-ao-alvo mal disfarçado.

Mas a "Atlantis" não desistiu, bem pelo contrário, decidiu reunir novos conhecimentos e voltou a apresentar outro jogo, bem melhor que o anterior (nem tem comparação possível).

A nova aposta deste grupo no "software" português intitula-se "**Chikki Static**" e é uma aventura que trata de problemas actuais; a poluição.

Isso mesmo, não só tem uma finalidade de diversão mas tenta, também, sensibilizar o público para um grande problema que afecta a população mundial.

No jogo controlamos um génio, Chikki, que preocupado com o alto nível da poluição do nosso planeta, resolve agir em vez de ficar sentado a lamentar-se. Para tal, consulta um computador que, de acordo com as amostras nele introduzidas, imprime a solução adequada, isto é, diz o modo de reciclagem correcta.

Tecnicamente "Chikki" supera todas as aventuras portuguesas. Logo no início deparamos com um tipo de carregamento diferente das habituais riscas do Spectrum.

O desenho de apresentação também é esplêndido. No topo o título do jogo contempla uma grande metrópole afectada pela poluição.

A aventura parece ter sido feita com o "Graphic Adventure Creator", mas não deixa transparecer quaisquer indícios desse utilitário.

O vocabulário é vasto, podemos introduzir mais de 50 verbos (incluindo os sinónimos), que vão do simples "apanhar" ao "pagar", "vestir", "colocar", "dormir", "meter", "atar", etc...

No canto esquerdo podemos consultar um mapa para nos orientarmos melhor (boa ideia!). No centro do ecrã estão dispostos os desenhos. Embora sejam monocromáticos, estão muito feitinhos, melhores até do que a maioria das aventuras espanholas. A "Atlantis" quer saber a nossa opinião sincera se o jogo reúne qualidade suficiente para ser vendido.

Bem, a resposta é curta. Estão à espera do quê?

Claro que tem qualidade e já devia estar a venda em todas as lojas, com uma bonita capa a cores com a seguinte frase no verso: "divertida e séria, "Chikki", uma aventura deliciosa que todos esperavam" in "Correio da Manhã".

Em relação às casas comerciais que possam distribuir a aventura, já é mais difícil responder. Experimentem contactar as principais lojas de Lisboa, por carta ou telefone.

Seja como for, espero ver o vosso jogo a venda muito brevemente. Se precisarem realmente de ajuda escrevam-nos de novo. Estamos cá para isso mesmo.

Para o fim deixamos o recado da "Atlantis": Em vez de jogarem seis horas, guardem metade do tempo, três horas para a criação de jogos próprios.

